Убийцы монстров
Защитники элементов

Возраст: 6+
Количество игроков: 5–6
Время: 30 минут
Сложность: Легко

Введение

Следуя по стопам предыдущего приключения, *"Убийцы монстров: защитники элементов"* отражают дух ролевой игры *Dungeons & Dragons* в короткой однодневной сессии, рассчитанной для детей, которые хотят понять фундаментальные основы игры. *"Защитники элементов"* – это также весёлое развлечение для опытных игроков, которые хотят совершенствоваться в *D&D*, но не располагают достаточным временем.

"Защитники элементов" не требуют знания правил *Dungeons & Dragons*, и всё необходимое для игры уже включено в это приключение, за исключением нескольких кубиков, карандашей и друзей, с которыми вы будете играть.

Что нужно для игры

1. 5-6 человек, включая Мастера Подземелий (это вы!), для рассказывания истории и усправления монстрами.
2. Распечатка этого приключения.
3. Карандаши для всех героев и Мастера Подземелий.
4. Хотя бы один 20-гранный кубик и один 6-гранный или три 6-гранных.
5. Ножницы.

Начинаем!

1. Готовимся к приключению
   a. Распечатайте и прочтите приключение.
   b. Вырежьте карточки героев и монстров.
   c. Вырежьте фишки героев и монстров. Каждая фишка будет показывать разных героев на карте.
   d. Вырежьте медали "Герой элементов".

2. Начало игры
   a. Раздайте игрокам по одной карточке героя.
   b. Поместите по одному монстру на каждые врата на карте.
   c. Поместите фишки героев на поле вокруг стола в центре.
   d. Прочтите "Начало приключения" игрокам и начинайте!

Как играть

Игра проходит за столом по ходам.

Ход героя: в ход каждого из героев игрок может двигать своего персонажа на количество клеток, не превышающее его максимальную скорость, использовать *атакующую силу* и затем *особенную силу* (если возможно).

Ход монстра: в ход каждого монстра Мастер Подземелий может двигать своего монстра на количество клеток, не превышающее его максимальную скорость, использовать *атакующую силу* и затем *особенную силу* (если возможно).

Последовательность ходов: Монстры ходят первыми. Затем ходят герои в соответствии с их номерами, начиная с первого. Если в игре больше одного монстра, монстры ходят в соответствии с их номерами, начиная с первого, а затем герои. После того, как все монстры и все герои сделают свой ход, начинается следующий раунд, и монстры снова первые!

Структура хода

В каждый ход (это также относится и к ходу монстров) игрок или Мастер Поздемелий может двигать персонажа, использовать *атакующую силу* и *особую силу*. Вы можете пропустить один, несколько или все элементы хода, а также выполнить их в любом порядке. Например, Рейна может использовать её *атакующую силу*, пропустить *особую силу* и затем подвигаться.

Движение: ваш герой может двигаться на количество клеток, не превышающее его максимальную скорость. Это можно сделать в любое время в ход героя, но только один раз. Все герои, кроме волшебника, должны находиться рядом с монстром, чтобы его атаковать. Герои не могут проходить сквозь препятствия, такие как столы, жаровни или монстры, но они могут проходить сквозь других героев, как будто на клетке есть врата.

Атакующая сила: ваш герой использует *атакующую силу* для битвы с монстрами. Вот пример *атакующей силы*:

Огромный топор 1d20 + 5 (или 3d6+2)
Наносит 1 очко урона топором

Атакующая сила состоит из названия (например, Огромный топор), количества и типа кубиков, которые нужно бросить для атаки по монстру (например, 1d20), числа, прибавляемого к результату броска (+5), и описания того, что произойдёт при успешном броске (например, "Наносит 1 очко урона топором").

Если у вас нет 20-гранного кубика, вы можете использовать вместо него три 6-гранных в качестве альтернативы (например, 3d6+2).

Для применения *атакующей силы* Огромного топора, игрок кидает один 20-гранный кубик и прибавляет к получившемуся числу 5. Например, Рейна выкидывает на кубике 10 и прибавляет 5, получается 15. Игрок оглашает результат, и Мастер Подземелий сравнивает его с классом брони атакуемого монстра. Если результат больше или равен классу брони монстра, атака считает успешной. Например, результат Рейны (15) равен классу брони Грозовой жабы (15), поэтому Рейна успешно её атакует.

Каждый раз, когда атака по герою или монстру успешно проходит, заполните по одному кружочку на соответствующей карточке для каждого очка урона. Когда все кружочки заполнены, если это карточка героя, герой падает в обморок и может быть излечен Мастером Подземелий (смотри "Примечания"). Если это карточка монстра, то он побеждён и убирается с карты.

Поэтому в нашем примере Грозовая жаба получает 1 очко урона топором, которое отмечается путём заполнения одного кружочка, обозначающего очки здоровья.

Замечание: игрокам важно видеть, как уменьшается здоровье монстра. Держите очки здоровья на виду, чтобы каждый мог знать, на сколько близка победа над монстром. Также вы можете использовать конфеты, позволяя игрокам съедать по одной за каждое очко урона, нанесённое монстру их героями.

Особая сила: особая сила Рейны применяется только тогда, когда она атакована монстром. Поэтому после атаки по Грозовой жабе она может либо подвигаться, либо закончить ход. Рейна решает подвинуться на 5 клеток. Затем, когда все герои закончат свои ходы и раунд завершится, начнётся новый раунд, а вместе с ним и ход Грозовой жабы.

Грозовая жаба использует *атакующую силу* и прыгает на 5 клеток, приземляясь рядом с Рейной.

Атакующая сила: Громовой прыжок 1d20

Когда Грозовая жаба прыгает, она приземляется с оглушительным громом, поражающим всех героев, находящихся на соседних клетках. Герои, которые таким образом задеты, падают на землю и не могут двигаться в свой следующий ход, так как должны подняться на ноги.

Грозовая жаба выкидывает на кубике 10, это больше, чем класс брони Рейны (9).

Эта атака не наносит урона, но она сбивает Рейну с ног. Она не сможет двигаться в свой следующий ход. Однако атака монстра по Рейне означает, что она может использовать *особую силу*:

Особая сила: Свирепый воин

Когда вас атакуют, вы можете оттолкнуть атакующего вас монстра не более чем на 2 клетки в любом направлении.

Рейна отталкивает Грозовую жабу на 2 клетки назад. Это означает, что Грозовая жаба уже не находится рядом с героем, потратив свою возможность передвижения, и не может использовать свою *особую силу*:

Особая сила: Связывание языком 1d20 (или3d6)

На этом ход Грозовой жабы закончен.

Как выиграть

Герои побеждают, когда все монстры побеждены. Раздайте медали "Герой элементов" каждому игроку и прочтите "Заключительный текст".

Определения

1d20: один 20-гранный кубик.

1d6: один 6-гранный кубик (обычный игровой кубик).

3d6: три 6-гранных кубика.

Класс брони: число, которому должен равняться или быть больше результат броска атаки для успешного попадания.

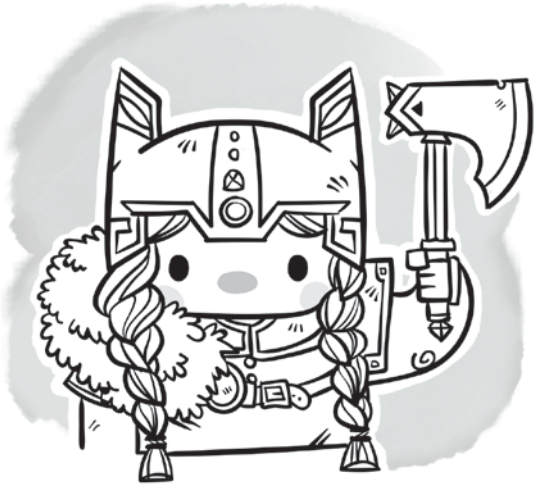
Атакующая сила: то, что герои или монстр использует для атаки.

Критический удар: натуральная 20 (или три 6) на кубике означает “критический удар”. При критическом ударе, вместо того, что обычно делает ваша атака (как правило, наносит 1 очко урона), наносится урон 1d6 (для этого нужно кинуть один 6-гранный кубик, выпавшее значение и будет силой атаки). Плут, использующий *особую силу*, которая даёт двойной урон, наносит 2d6 урона вместо 2 очков урона.

Мастер Подземелий: человек, ведущий приключение. Мастер Подземелий контролирует всех монстров, оглашает, чей сейчас ход, читает тексты приключений и разрешает сложные ситуации.

Половина очков здоровья: у монстра становится половина очков здоровья, когда Мастер Подземелий заполняет все кружочки очков здоровья до вертикальной черты. **Очки здоровья:** 9 ● ● ● ● ● | ○ ○ ○ ○

Номер героя: номер героя показывает его очередь хода. Например, герой №1 ходит первым, затем герой №2 и так далее.



Очки здоровья: количество ударов, которое может получить герой или монстр, прежде чем потерять сознание или умереть.

Линия обзора: если вы можете провести прямую линию между вашим героем и монстром, не пересекая какие-либо препятствия типа камней или бочек, монстр на вашей линии обзора.

Натуральная 20: когда на 20-гранном кубике выпадает 20, это называется натуральной 20. Натуральная 20 не включает бонусы атаки и какие-либо ещё модификаторы. Если вы используете 3d6 вместо 1d20, натуральной 20 эквивалентны три 6.

Особая сила: дополнительная сила, которой обладает ваш герой. Обычно *особая сила* применяется при конкретном стечении обстоятельств. Например, Рейна может использовать свою *особую силу*, когда она атакована монстром.

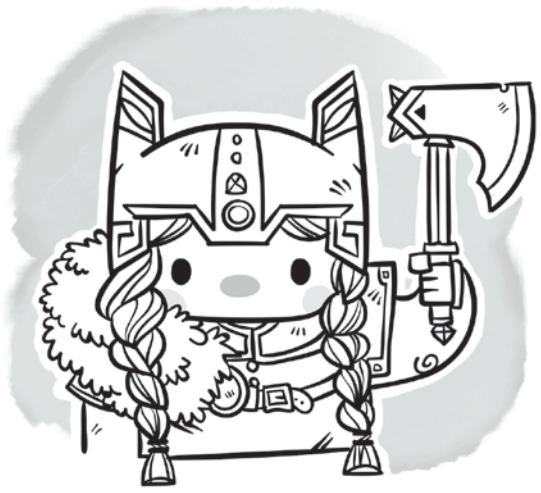
Скорость: количество клеток, на которые герой может передвинуться во время своего хода.

Йорик

Человек-Воин, *Герой №3*
Класс брони: 13

Очки здоровья: 5 ○ ○ ○ ○ ○

Скорость: 5
Атакующая сила: Верный меч 1d20 + 4 (или 3d6+1)
Наносит 1 очко урона мечом.
Особая сила: Заряд
Если в начале вашего хода рядом с вами нет монстра, при этом монстр находится не более чем в 7 клетках от вас, подойдите к нему и атакуйте (+2 бонусных очка к результату броска кубика).
Критический удар: если на кубике выпало 20 (или три 6), киньте 1d6 для определения количества урона.



Рейна "Разрушительница мечей"

Дварф-Варвар, *Герой №2*
Класс брони: 9

Очки здоровья: 7 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Скорость: 5
Атакующая сила: Огромный топор 1d20 + 5 (или 3d6+2)
Наносит 1 очко урона топором.
Особая сила: Свирепый воин
Когда вас атакуют, вы можете оттолкнуть атакующего вас монстра не более чем на 2 клетки в любом направлении.
Критический удар: если на кубике выпало 20 (или три 6), киньте 1d6 для определения количества урона.

Эвиндол

Человек-Плут, Герой №1
Класс брони: 11

Очки здоровья: 3 ○ ○ ○

Скорость: 6
Атакующая сила: Вращающиеся клинки 1d20 + 6 (или 3d6+3) Наносит 1 очко урона кинжалом.
Особая сила: Подлая атака
Если вы и ваш союзник стоите с противоположных сторон от врага, ваши атаки наносят 2 очка урона кинжалом вместо 1.
Критический удар: если на кубике выпало 20 (или три 6), киньте 1d6 для определения количества урона.

Тысячелист Болотоходец

Полуорк-Шаман, Герой №4

Класс брони: 10

Очки здоровья: 6 ○ ○ ○ ○ ○ ○

Скорость: 5

Атакующая сила: Мстительные духи 1d20 + 3 (or 3d6)
Наносит 1 очко урона духовной силой.

Особая сила: Призрачные кандалы
Если ваша первая атака неудачна, киньте d20. Если выпало 11 или больше, призрачные цепи приковывают вашего врага к земле, и он не может двигаться в свой следующий ход (или киньте 1d6. Значение 4 или больше будет означать успешное применение цепей).

Критический удар: если на кубике выпало 20 (или три 6), киньте 1d6 для определения количества урона.

Бэтиливатис "Бэт"

Эльф-Волшебник, Герой №5

Класс брони: 7

Очки здоровья: 4 ○ ○ ○ ○

Скорость: 4

Атакующая сила: Огненный шар 1d20 + 7 (или 3d6 +4)
Наносит 1 очко урона огнём.

Дальность: вы можете атаковать любое существо в пределах 6 клеток от вас, если оно находится на линии обзора.

Особая сила: Взрывная волна
Если ваша первая атака успешна, киньте d20 за каждого монстра, стоящего позади атакованного. Если выпало 10 или больше, вы также наносите 1 очко урона этому монстру (или киньте 1d6. Значение 4 или больше будет означать успешное попадание).

Критический удар: если на кубике выпало 20 (или три 6), киньте 1d6 для определения количества урона.

Защитник воды

Грозовая жаба (Врата №1)

Класс брони: 15

Очки здоровья: 8 ○ ○ ○ ○ | ○ ○ ○ ○

Скорость (прыжок): 5

Когда Грозовая жаба двигается, она прыгает через большие участки земли и может закончить своё движение где угодно на расстоянии не более 5 клеток от начального положения.

Атакующая сила: Громовой прыжок 1d20

Когда Грозовая жаба прыгает, она приземляется с оглушительным громом, поражающим всех героев, находящихся на соседних клетках. Герои, которые таким образом задеты, падают на землю и не могут двигаться в свой следующий ход, так как должны подняться на ноги. (Но герои всё так же смогут использовать свою *атакующую силу* и *особую силу*, когда поднимутся.)

Особая сила: Связывание языком 1d20

Грозовая жаба выбрасывает вперёд язык, стараясь захватить героя. Если атака проходит успешно, Грозовая жаба оборачивает свой липкий язык вокруг героя. Если Грозовая жаба прыгает, когда её язык связывает героя, этот герой двигается вместе с жабой. Если на момент начала хода герой связан языком Грозовой жабы, он должен получить 1 очко давящего урона от языка. Если схваченный герой атакует, его атака автоматически проходит успешно. Схваченный герой может “пощекотать” монстра вместо атаки. Если он это делает, игрок кидает 1d20, если выпало 11 или больше, Грозовая жаба освобождает героя, который теперь покрыт липкой и склизкой жабьей слюной. (Или киньте 1d6. Значение 4 или больше означает успешное высвобождение). Грозовая жаба может одновременно держать связанным только одного героя. Когда жаба побеждена, её язык перестаёт связывать героя.

Представление Грозовой жабы:

Гигантская голубая жаба размером с повозку и очень бородавчатая выпрыгивает из врат и приземляется с громом, сотрясающим землю. Её глаза черны как чернила, а когда она открывает свой рот, наружу высовывается язык толщиной с человеческую ногу...

Раздаётся голос Инферны: *“Защитник воды, Грозовая жаба!”*

Когда монстр побеждён:
Грозовая жаба давится, оставляя всех героев в покое, и старается засунуть свой язык обратно в рот, но язык становится слишком большим для этого! Испуганная Грозовая жаба прыгает обратно за врата, из которых появилась, волоча свой распухший язык позади. Врата за ней захлопываются.

Защитник огня

Огненный элементаль (Врата №2)

Класс брони: 12
Очки здоровья: 7 ○ Большой Огненный элементаль (L)
○ ○ Средний Огненный элементаль (M)
○ ○ ○ ○ Маленький Огненный элементаль (S)

Скорость: Большой Огненный элементаль: 2
Средний Огненный элементаль: 4
Маленький Огненный элементаль: 8

Атакующая сила: Огненный укус 1d20
Огненный элементаль обнажает удивительно острые зубы и пытается укусить героя. Если атака удачна, она наносит 1 очко урона огненными зубами.

Особая сила: Разделяй и властвуй
Когда большой Огненный элементаль получает 1 очко урона, он расщепляется на двух средних Огненных элементалей, каждый из которых также обладает 1 очком здоровья. Когда они получают урон, то снова расщепляются, что приводит к появлению четырёх маленьких Огненных элементалей с 1 очком здоровья каждый.

Представление Огненного элементаля:
Большой яркий огненный шар, похожий на пламя огромной свечи, вырывается из врат Защитника огня. Две гигантские руки выталкиваются из выпуклой оболочки, открываются два лучистых глаза. Элементаль обращает свой взор на вас и устремляется к вам, оскаливаясь и ухмыляясь.

Раздаётся голос Инферны:
“Защитник огня, Огненный элементаль!”

Когда монстр побеждён:

Последний маленький Огненный элементаль зашипел и задымил, издав изумлённый визг, прежде чем убраться обратно за врата, из которых пришёл. Врата за ним захлопываются.

Защитник воздуха

Ветряная виверна (Врата №3)

Класс брони: 10
Очки здоровья: 11 ○ ○ ○ ○ ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○
Скорость: 6

Атакующая сила: Вихревая атака 1d20
Ветряная виверна кружится вокруг одного из героев. Киньте кубик дважды и выберите лучший результат. Если атака Ветряной виверны успешна, героя затягивает в вихревую воронку.

Особая сила: Вращающаяся атака 1d20
Когда кто-либо пойман Вихревой атакой, Ветряная виверна начинает кружиться ещё быстрее, и швыряет пойманного героя в другого героя. При успешном ударе обоих героев отталкивает на две клетки назад, и герой, которого изначально атаковала виверна, получает 1 очко урона. При промахе (или если в диапазоне Вращающейся атаки никого нет) герой, которого она швырнула, получает 1 очко урона.
Диапазон: Диапазон Ветряной виверны составляет 6 клеток. Если в этом диапазоне не оказалось целей для Вращающейся атаки, виверна просто швыряет героя на расстояние 6 клеток.

Представление Ветряной виверны:
Длинный, худой дракон с чешуёй цвета облаков выползает, словно змея, и поднимается, балансируя, на своём хвосте. Затем, маниакально улыбаясь, он начинает кружиться, сначала медленно, потом быстрее и быстрее, пока не окружает себя миниатюрным торнадо.

Раздаётся голос Инферны: *“Защитник воздуха, Ветряная виверна!”*

Когда монстр побеждён:
Ветряная виверна прекращает кружиться и останавливается на мгновение, балансируя на своём хвосте, словно испытывая головокружение, и затем падает, ударяясь мордой об каменный пол, и уползает обратно за врата, из которых появилась. Врата за ней захлопываются.

Защитник земли

Грибыныч (Врата №4)

Класс брони: 9
Очки здоровья: 13 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○
Скорость: 6

Атакующая сила: Липкая грибная атака 1d20
Грибыныч дрожит, морщится и затем чихает мокрым комком грибной слизи прямо на героя. Если атака проходит успешно, комок слизи прилепляется на лоб герою, и оттуда вырастает небольшой грибочек, прямо промеж глаз. Он пахнет плесенью и грязными носками. Герой получает 1 очко урона от зловония и находится под воздействием Грибного безумия.

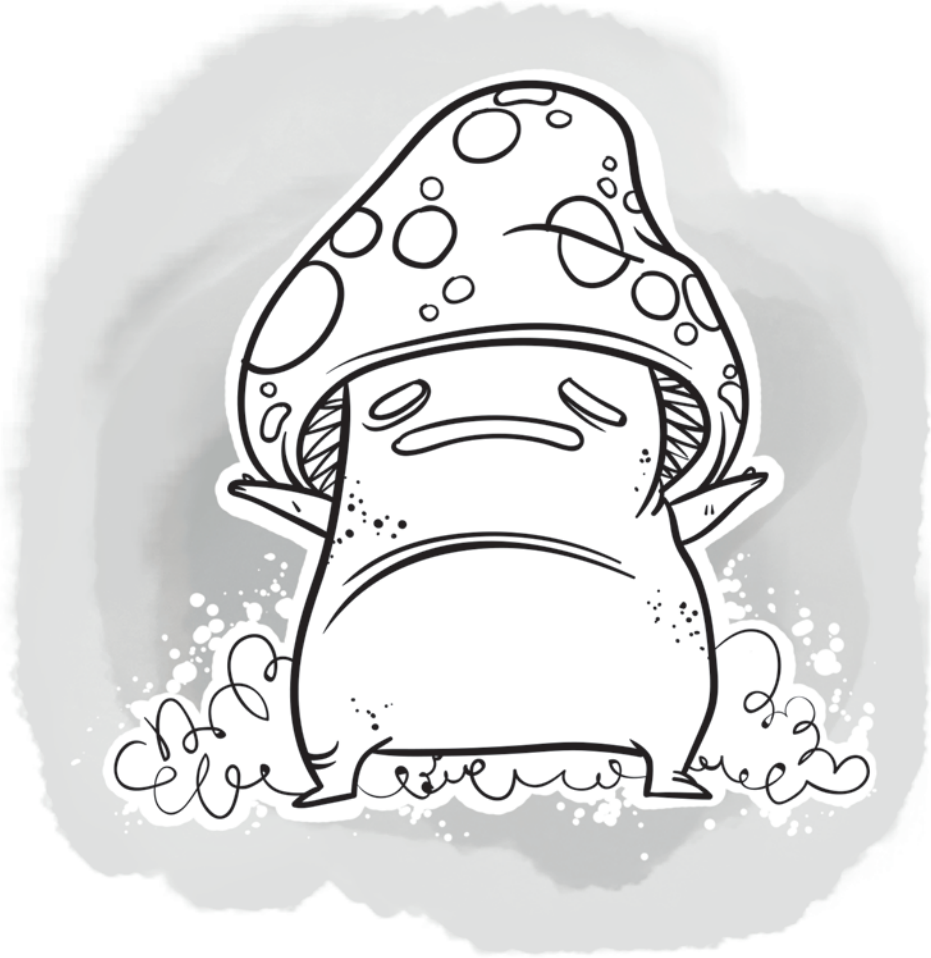
Диапазон: Липкая грибная атака Грибыныча может поразить героя в пределах 6 клеток, если герой находится на линии обзора.

Особая сила: Грибное сумасшествие
Когда герой находится под воздействием Грибного безумия, он атакует ближайшее к нему существо, будь то монстр или другой герой. Герой может попробовать избавиться от Грибного безумия, кинув 1d20. Если выпало 14 или больше, герой успешно отрывает гриб со лба, и тот падает на землю, сморщившись. Если выпало значение от 7 до 13, герой успешно отрывает гриб, но тот отлетает в ближайшего героя и присасывается к нему! Значение 6 или меньше означает провал, гриб остаётся на лбу героя. (Или киньте 1d6. 5 или 6 означает успешное избавление от гриба. 3 или 4: гриб присасывается к новому герою, 1 или 2: провал, гриб остаётся на прежнем месте.)

Представление Грибыныча:
Толстое существо, похожее на гриб, с телом, напоминающим мягкий сыр, и гигансткой красной шляпкой, имеющее острые белые зубы, волочится из ворот на коротких толстых ножках, оставляя за собой вонючее желтоватое облачко. Существо фокусирует на вас свои водянистые глазки и тянется к вам крохотными ручонками...

Раздаётся голос Инферны: *“Защитник земли, Грибыныч!”*

Когда монстр побеждён:
Толстый гриб визжит от шока и падает на свою губчатую попку. Глаза широко раскрыты от удивления, голова крутится как совиная, он ковыляет обратно за врата, из-за которых вышел. Врата за ним захлопываются.



Начало приключения

Самое интересное, что есть в городе, в котором вы живёте, это небольшой замок, высеченный в скалах, расположенных неподалёку. У него есть колонны, крошечные окошки и всё то, что присуще замкам. Кроме того, вы совершенно точно уверены, что он населён призраками. Никто здесь не живёт, никто даже не был здесь на протяжении веков. А ещё, по ночам, в его окнах вспыхивают странные огни, что-то дымится, и иногда вы слышите странные звуки: как будто шипит огонь, завывает ветер, а земля сотрясается от мощных ударов. От этих ударов даже листья опадают с соседних деревьев.

По крайней мере, вам так сказали. Вы никогда там не были: там же есть призраки. Но это скоро изменится. Вы намерены, во что бы то ни стало, провести ночь в населённом призраками замке.

Этой ночью вы отправились в замок через горы, прихватив спальные мешки и провиант. Снаружи всё тихо и спокойно. А внутри тьма...
Но стоит вам войти, как жаровни с шипением оживают, наполняясь огнём. Вы видите большую каменную комнату с деревянным столом в центре. Стол нагружен различными дарами: здесь есть сияющий серебряный меч с гравировкой “Йорик” на эфесе; огромный топор с именем “Рейна” на рукоятке; пара увесистых кинжалов, завёрнутых в бумагу, на лезвиях которых выведено красивым почерком “Эвиндол”; серебристая палочка с выложенным крошечными кристаллами именем “Бэт” и изумрудный посох, навершие которого вырублено в форме ревущего дракона, к посоху приделана небольшая табличка с надписью “Для Тысячелиста”.

Но как только рука Тысячелиста дотрагивается до изумрудного посоха, во все стороны летят брызги искр, сопровождающиеся пряным ароматом, напоминающим горячий яблочный сидр, и словно из ниоткуда появляется хитро улыбающаяся женщина с волосами, выглядящими так, как будто они из настоящего огня. Создаётся впечатление, что все эти века она ждала именно вас.

Инферна: *“Добро пожаловать на Битву с элементами! Я - Инферна, ваш проводник. Сегодня вы докажете свою храбрость, ум и мастерство, сражаясь с защитниками воды, огня, воздуха и земли.*

Она указывает на врата, расположенные в разных концах арены.
Около каждых врат караулят различные устрашающие на вид монстры.

Инферна: *“Когда все четыре защитника будут повержены, вы получите заслуженную награду и звание Героя элементов. Если же вы потерпите неудачу... [ухмыляется] Что ж, этого же не случится, верно?"*

Прежде чем вы успеваете сказать хоть слово, Инферна взмахивает волшебной палочкой, и из неё выстреливает широкая струя дыма, которая тревожит что-то, скрытое за вратами. Слышится щелчок.

Инферна: *“Да начнётся битва!”*

Она исчезает в сиянии искр, и первые врата открываются, а там . . .

[Теперь ход монстров. Подробности смотри в разделе "Как играть".]

Заметки о приключении

Управление монстрами:
Монстры любят проблемы! В основном, монстры предпочитают атаковать героев с бОльшим количеством очков здоровья, так как не считают героев с малым здоровьем существенной проблемой. Они также не атакуют подряд одного и того же героя, ведь это скучно.

Если у монстра осталась половина здоровья:
Каждый раз, когда у монстра остаётся только половина здоровья, если это единственный монстр на поле, появляется Инферна и открывает следующие по счёту врата. Так происходит, пока кто-то из героев не упадёт в обморок. Если на поле два монстра, Инферна не открывает следующие врата, пока один из монстров не будет побеждён.

Если у героя кончились очки здоровья:
Герой падает без сознания, Инферна дожидается, когда герои победят монстра, а затем:

Инферна даёт [всем героям с 2 или менее очками здоровья] стеклянный сосуд, наполненный искрящейся алой жидкостью, из мешочка на поясе.

Инферна: *“Выпей! Тебе понадобится твоя сила в следующей битве!”*

Жидкость по вкусу напоминает карамель и сажу, и вы сразу же чувствуете себя лучше. [Принявшие зелье игроки должны стереть все закрашенные кружочки очков здоровья на своих карточках. Теперь у них снова максимум здоровья.]

Инферна: *“Так лучше? Отлично! Ведь теперь самое время сразиться со следующим защитником!"*

Прежде чем вы успеваете сказать хоть слово, Инферна выбрасывает из своей палочки струю дыма, и следующие врата открываются, а там . . .

Заключительный текст

Вы осматриваетесь и понимаете, что все врата закрыты. Инферна появляется в сиянии искр, широко улыбаясь, и вы видите, что она что-то держит в руках.

Инферна: *“Мои поздравления! Вы победили четырёх защитников. Вы теперь Герои элементов. Примите эти медали в доказательство вашей смелости, ума и мастерства.”*

Инферна проходит по кругу и даёт каждому награду.

[Раздайте игрокам медали “Герой элементов”.]

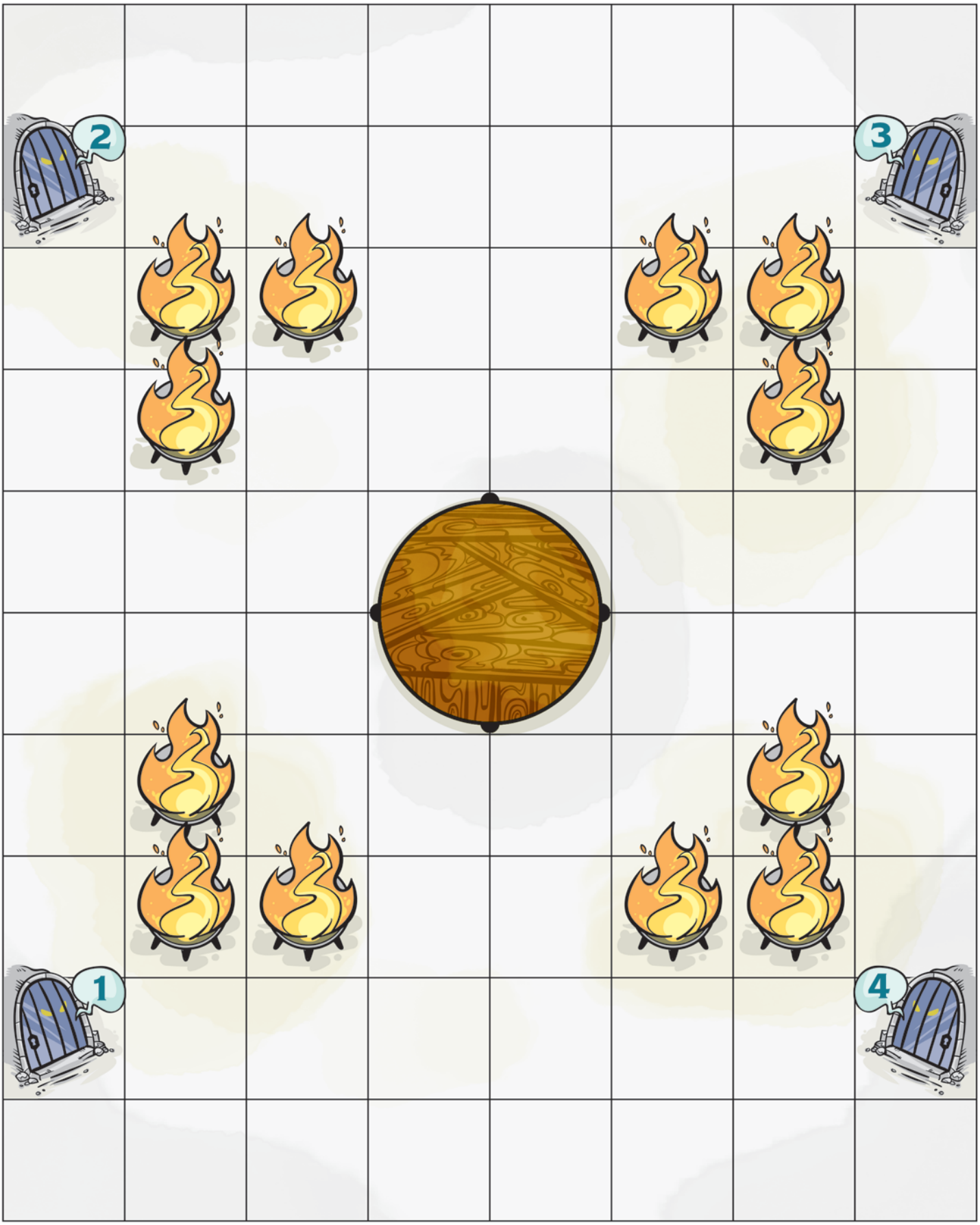
D&D
HEROES
OF THE
ELEMENTS
HERO NAME

D&D
HEROES
OF THE
ELEMENTS
HERO NAME

D&D
HEROES
OF THE
ELEMENTS
HERO NAME

D&D
HEROES
OF THE
ELEMENTS
HERO NAME

D&D
HEROES
OF THE
ELEMENTS
HERO NAME

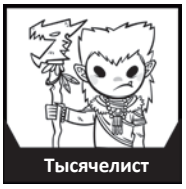

2
3
1
4

Фишки персонажей и монстров

Бэт

Эвиндол

Йорик


Тысячелист

Рейна

Элементаль (L)

Грибыныч

Грозовая жаба

Ветряная виверна

Элементаль (S)

Элементаль (S)

Элементаль (S)

Элементаль (S)

Элементаль (M)

Элементаль(M)

Приключения продолжаются!

Приключения не заканчиваются при завершении игры. Если вам понравилось это приключение, не пропустите его предшественника, "Убийцы монстров: герои Гесиоида".

Благодарность

Текст: Susan J. Morris

Иллюстрации: Emi Tanji

Тестирование игры: Nina Hess, Bruce R. Cordell, Philip Athans, Bart Carroll, Shelly Mazzanoble, and the fantastic kids who attend Gen Con.

Перевод: М. Шитькова